

**ANALISIS PROGRAM DRAMA “JTOKU” PADA TELEVISI  
INTERNET LAYARIA TV**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi



**Disusun oleh:**  
**Febfi Setyawati**  
**NIM: 1010458 032**

**JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2014**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini telah diterima dan disahkan oleh Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 21 Juli 2014.

Dosen Pembimbing I

**Drs. M. Suparwoto, M.Sn.**

Dosen Pembimbing II

**Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum.**

NIP. 19690209 199802 2 001

Penguji Ahli / *Cognate*

**Arif Sulistiyono, M.Sn.**

NIP. 19760422 200501 1 002

Ketua Jurusan Televisi

**Dyah Arum Retnowati, M.Sn.**

NIP.19710430 199802 2 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.**

NIP. 19580912 198601 1 001

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febfi Setyawati

No. Mahasiswa : 1010458032

Angkatan Tahun : 2010

Judul Skripsi :

Analisis Program Drama ‘Jtoku’ pada televisi Internet Layaria TV

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, Juli 2014

Yang menyatakan,

Febfi Setyawati

## HALAMAN MOTTO

**Motto:**

***Ono CebolNggayuhLintang***



Skripsi ini saya persembahkan untuk;

Bapak, Mamak, Mbak Eneng, Akbar, Lishadan Bapak Prof. Ir. Irfan Dwidya  
Priyambada, M.Eng., Ph.D (Keluarga Priyambada), Ibu Dra. Mustamiroh, Ibu  
Niken Susilowati, S.Pd yang telah membuat saya berani untuk bermimpi.

**KATA PENGANTAR**

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala ijin-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Analisis Program Drama Jtoku pada Televisi Internet Layaria TV” sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana S-1 pada Program Studi Televisi, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Drs.Alexander Luthfi. R., MS., Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia.
2. Ibu Dyah Arum Retnowati,M.Sn selaku Ketua Jurusan Televisi.
3. Bapak Drs.M. Soeparwoto, M,Sn selaku dosen pembimbing I.
4. Ibu Endang Mulyaningsih, S.IP.,M.Hum selaku dosen pembimbing II.
5. BapakArif Sulistiyono.M,Sn selaku penguji ahli.
6. Bapak Ade Irawan,S.Sn(Nawa Rie Eda) selaku narasumber dalam penelitian ini, serta keluarga besar Jtoku yang menerima saya dengan baik.
7. Bapak Dennis Adhiswara selaku pemilik Layaria TV.
8. Bapak Sunarno dan Ibu Sukanti selaku orang tua penulis.
9. Bapak Prof. Ir.Irfan Dwidya Prijambada, M.Eng., Ph.D (Keluarga Priyambada), Ibu Dra.Mustamiroh, Ibu Niken Susilowati,S.Pd selaku pihak yang membantu peneliti mengenyam pendidikan di bangku kuliah.
10. Aswin, Ayik, Yeni, Adyn, Rio, Vindha, Ema, Fajar, Catur, Dekaselaku sahabat penulis yang telahmemberikanwaktu, tenaga, pikirandancinta, untukhari ini dan masadepan.
11. Wahyudi, Kris, Adi, Moi, Ani, Nastit selaku penggiat Forum Pengkajian yang berusaha untuk menambah kualitas penulisan saya.
12. Caca, Cancan, Titin, Momo, Kiki, Lia, Ajeng, Icha, Arman selaku teman SMA N 4 Yogyakarta yang selalu mendukung saya untuk melanjutkan pendidikan di dunia perkuliahan hingga menyelesaikan.

13. Yashnar Sa'dullayev selaku sahabat yang membangkitkan kembali motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini dan segera pergi ke Uzbekistan.
14. Teman-teman angkatan 2010 yang saling memberikan semangat.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah terlibat membantu terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi perkembangan pertelevisian. Penulis juga menyadari akan keterbatasannya dalam penyusunan skripsi ini. Apabila ada kekurangan penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya laporan penelitian.



Yogyakarta, 21 Juli 2014

Febfi Setyawati

## ABSTRAK

### ANALISIS PROGRAM DRAMA “JTOKU” PADA TELEVISI INTERNET LAYARIA TV

Penelitian berjudul Analisis Program Drama “Jtoku” pada Televisi Internet Layar TV menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manajemen proses produksi program drama Jtoku dan mengidentifikasi bentuk program drama Jtoku ditinjau dari aspek naratif dan aspek sinematik. Hasil penelitian menunjukkan manajemen produksi program Jtoku pengaturan *man* dituntut *multiskilled*. *Money* menggunakan *financial oriented*. *Material* mengangkat konten lokal. *Method* tahapan terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca-produksi. *Machines* menggunakan digital. *Market* usia 16-40 tahun yang berada di wilayah kota besar Asia dan Amerika. *Minute* menghabiskan waktu 6 bulan setiap *session*, dan 4 jam setiap satu hari produksi. Bentuk program drama Jtoku didominasi *shot close up*, *inductive sequencing* tidak terencana, durasi singkat, dan *dense audio track*.

Kata Kunci: Televisi Internet, Manajemen Produksi, Bentuk program



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. ....	LA
TAR BELAKANG .....	1
B. ....	RU
MUSAN MASALAH .....	4
C. ....	TUJ
UAN PENELITIAN .....	4
D. ....	MA
NFAAT PENELITIAN .....	5
E. ....	TIN
JAUAN PUSTAKA .....	6
F. ....	ME
TODE PENELITIAN .....	7
1. ....	Obj
ek Penelitian .....	7
2. ....	Met
ode Pengambilan Data .....	7
3. ....	Met
ode Analisis Data .....	9
<b>BAB II. OBJEK PENELITIAN</b> .....	11



A.....	PR
OFIL JTOKU.....	11
B.....	DE
SAIN PROGRAM .....	13
<b>BAB III. LANDASAN TEORI .....</b>	<b>31</b>
A.....	TE
LEVISI INTERNET .....	31
1.....	Tel
evisi <i>Streaming</i> .....	31
2.....	Inte
rnet televisi (Net Tv).....	31
3.....	IPT
V.....	31
B.....	MA
NAJEMEN PRODUKSI .....	32
1. ....	<i>Ma</i>
<i>n</i> .....	33
2. ....	<i>Mo</i>
<i>ney</i> .....	34
3. ....	<i>Mat</i>
<i>erial</i> .....	34
4. ....	<i>Met</i>
<i>hode</i> .....	34
5. ....	<i>Ma</i>
<i>chines</i> .....	36
6. ....	<i>Mar</i>
<i>ket</i> .....	37
7. ....	<i>Min</i>
<i>ute</i> .....	38
C.....	BE
NTUK PROGRAM .....	38

1. ....	Nar
atif .....	39
2. ....	Sin
ematik .....	40
3. ....	Fak
tor yang Mempengaruhi <i>Mobile Video</i> .....	41
<b>BAB IV. PEMBAHASAN</b> .....	47
A. ....	MA
NAJEMEN . ....	47
1. ....	Ma
n .....	47
2. ....	Mo
ney.....	49
3. ....	Mat
erial.....	52
4. ....	Met
hode .....	53
5. ....	Ma
chines .....	56
6. ....	Mar
ket .....	57
7. ....	Min
ute .....	58
B. ....	BE
NTUK PROGRAM .....	59
1. ....	Clo
se-up.....	59
2. ....	Ind
uctive Sequencing .....	64
3. ....	Dur
asi.....	71

4. ....	Den
<i>se Audio Track</i> .....	72
C. ....	KO
RELASI BENTUK PROGAM .....	74
1. ....	Kor
<i>elasiClose-up</i> dengan Manajemen .....	74
2. ....	Kor
<i>elasiInductive Sequencing</i> dengan Manajemen.....	75
3. ....	Kor
<i>elasiDurasid</i> dengan Manajemen.....	75
4. ....	Kor
<i>elasiDense Audio Track</i> dengan Manajemen .....	75
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	77
A. ....	KE
SIMPULAN .....	78
B. ....	SA
RAN .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	81
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo JTOKU .....	13
Gambar 2.2. Borneoman .....	16
Gambar 2.3. Pocongman .....	17
Gambar 2.4. Ksatriabaja Ammar .....	19
Gambar 2.5. Satria Arahata .....	21
Gambar 2.6. Gunturbot .....	22
Gambar 2.7. Gatotkaca .....	24
Gambar 2.8. Detektif Du .....	26
Gambar 2.9. Pemuda Wajan .....	27
Gambar 3.1. Skema organisasi produksi .....	33
Gambar 4.1. Daftar Rencana Anggaran .....	49
Gambar 4.2. Penawaran <i>sponsorship</i> .....	51
Gambar 4.3. <i>Critical path</i> .....	59
Gambar 4.4. <i>Callsheet</i> .....	59

Gambar 4.5. Contoh <i>Medium Close Up</i> .....	61
Gambar 4.6. Contoh <i>Head and Shoulder Close up</i> .....	62
Gambar 4.7. Contoh <i>Head Close Up</i> .....	62
Gambar 4.8. Contoh <i>Choker Close Up</i> .....	62
Gambar 4.9. Contoh <i>Over Shoulder Close Up</i> .....	63
Gambar 4.10. Contoh <i>Extreme Close Up</i> .....	63
Gambar 4.11. <i>Close Up</i> menunjukkan Tempat .....	63
Gambar 4.12. <i>Close Up</i> menunjukkan Waktu .....	64
Gambar 4.13. <i>Close Up</i> menunjukkan Benda .....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Segmentasi khalayak .....	37
Tabel 3.2. Skema teori .....	42
Tabel 4.1. Pengorganisasian crew .....	48
Tabel 4.2. Daftar ide program drama Jtoku .....	52
Tabel 4.3. Daftar alat .....	56
Tabel 4.4. Penelitian shot .....	59
Tabel 4.5. Daftar <i>Shot Inductive Sequencing</i> .....	64
Tabel 4.6. Daftar Durasi Program Drama Jtoku .....	71
Tabel 4.7. Daftar <i>Track Audio</i> .....	72



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Penelitian *Shot*

Lampiran 2. Daftar Hasil Wawancara

Lampiran 3. Daftar Data Kepustakaan

Lampiran 4. Surat keterangan Seminar

Lampiran 5. Poster Publikasi

Lampiran 6. Dokumentasi Seminar

Lampiran 7. Form 1-7

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Manusia yang bersifat sosial terus menuntut pengembangan teknologi untuk memberikan fitur baru dalam kehidupan salah satunya komunikasi. Pengembangan teknologi tersebut memanfaatkan segala sesuatu yang ada di alam raya hingga yang ditempatkan di luar langit seperti satelit. Teknologi informasi dan teknologi komunikasi mampu mengubah peradaban manusia saat ini, dengan amat cepat, bahkan tanpa disadari manusia itu sendiri.

Mediamorfosis adalah suatu transformasi media komunikasi yang terjadi akibat kompleksitas kebutuhan-kebutuhan manusia, tekanan-tekanan kompetitif dan politik, serta inovasi-inovasi sosiologis dan teknologis yang saling mempengaruhi. Mediamorfosis berawal ketika komunikasi antar manusia disampaikan melalui bahasa ekspresi, kemudian tahapan mediamorfosis pertama dimulai saat bahasa ekspresi berubah menjadi bahasa lisan melalui kesepakatan-kesepakatan yang terjadi pada masa itu. Hal tersebut dibuktikan dengan lukisan di dalam gua di Eropa Selatan. Mediamorfosis kedua dipuncaki oleh penemuan mesin cetak Guttenberg. Setelah itu bahasa digital ditemukan, bahasa itulah yang membawa gelombang mediamorfosis ketiga: ketika listrik dan gelombang elektromagnetik diaplikasikan pada media komunikasi, seperti televisi dan internet (Fiddler, 2003:82).

Televisi merupakan produk dari teknologi informasi yang mengalami banyak perkembangan sejak konsepnya dikemukakan Paul Nipkow di Jerman pada tahun 1884, kemudian tahun 1928 Vladimir Zworykin (Amerika Serikat) menemukan tabung kamera iconoscope yang bisa menangkap dan mengirim gambar kepada sebuah kotak yang kemudian diberi nama Televisi. Lalu pada tahun 1950an terjadi perubahan pada estetika gambar yang diproyeksikan pesawat televisi, gambarnya menjadi berwarna yang sebelumnya hanya hitam putih (Morissan, 2011:7).

Siaran televisi di Indonesia secara resmi dimulai 24 Agustus 1962 pukul 14.30 WIB, menyiarkan secara langsung upacara pembukaan Asian Games ke-4

dari Stadion Utama Gelora Bung Karno (Morissan, 2011:9). Sejak saat itu selama 27 tahun masyarakat Indonesia hanya dapat menyaksikan satu saluran televisi. Barulah pada tahun 1989, pemerintah memberikan izin penyiaran televisi swasta. Kini banyak sekali stasiun televisi berdiri dengan lingkup nasional maupun televisi lingkup lokal di hampir setiap kota-kota besar.

Awal kemunculannya televisi merupakan fenomena yang mampu menciptakan sebuah perubahan budaya di masyarakat, banyak masyarakat yang menghabiskan waktu luang atau bahkan meninggalkan pekerjaannya hanya untuk menonton televisi. Tujuannya pun beragam, mulai dari mencari informasi, hiburan, atau sekadar mengagumi teknologi yang mampu membawa gambar dan suara yang jauh keberadaanya menjadi dekat di depan mata. Kemudian berkembangnya teknologi menghasilkan produk-produk baru yang sanggup menjadi kompetitor televisi bahkan menawarkan fitur yang lebih “menggoda” seperti internet.

Internet, atau yang sering diistilahkan sebagai *new media*. Memiliki daya kirim yang cepat dan daya jangkauan yang sangat luas, menjadikan internet langsung digemari masyarakat dan telah mengubah pola hidup masyarakat dunia (Wibowo, 2013:165). Internet sebagai teknologi yang dikembangkan juga turut mencerahkan dunia komunikasi karena dewasa ini teks, audio, dan visual dapat diakses secara bersamaan dan simultan. Hal inilah yang kemudian berdampak signifikan pada perubahan aktivitas di dunia industri penyiaran dunia.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), mencatat saat ini pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan setiap tahunnya, yakni mencapai 82 juta di triwulan pertama tahun 2014, sebelumnya pada tahun 2013 sebanyak 71,19 dan pada tahun 2012 sebanyak 63 juta (<http://techno.okezone.com/indonesia-peringkat-8-dunia-pengguna-internet-terbesar>, diunduh tanggal 30 Mei 2014). Melihat pengguna internet yang berjumlah besar, tidak heran jika internet ibarat “berhala baru” di dunia komunikasi. Sekarang ini untuk menonton televisi dapat dilakukannya melalui komputer atau *gadget* yang memiliki koneksi internet. Lambat laun internet akan mengambil alih hampir semua kemampuan yang dimiliki oleh media konvensional. Sebuah fenomena



ketika teknologi komputer dan internet yang bersifat interaktif menyatu dengan teknologi media komunikasi konvensional yang bersifat masif. Fenomena ini lazim disebut dengan istilah konvergensi media (Wibowo, 2009:167).

Melihat jumlah pengguna internet yang terus meningkat dapat diperkirakan di masa yang akan datang tercipta peluang bisnis baru di bidang produk-produk televisi internet. Adanya televisi internet memungkinkan seseorang untuk mengunduh atau *streaming* acara-acara yang disukai untuk disaksikan kapan saja dan dimana saja. Hal tersebut akan memacu para pebisnis berlomba-lomba menyajikan program acaranya melalui situs-situs internet. Selain itu masyarakat umum pun berkemungkinan untuk mengembangkan ide-ide kreatif dengan memproduksi konten-konten siaran yang kemudian dipublikasikan melalui stasiun televisi internet yang diciptakan sendiri.

Layaria TV merupakan *multi-channel network*, muncul sebagai suatu gerakan media kreatif *online video* pertama di Indonesia. Didirikan pada bulan November 2012 oleh Dennis Adhiswara. Layaria TV juga merupakan televisi internet pertama di Indonesia yang menjadi *official partner* dari situs Youtube. Layaria TV melalui Youtube memfasilitasi kreator video, filmmaker, dan talenta-talenta kreativitas lainnya ke ranah industri. Layaria TV berusia masih muda namun setiap video yang diunggah selalu menarik ribuan penonton pada setiap episodenya. Layaria TV berperan penting dalam memberikan kesempatan bagi para kreator video *online* atau produser program untuk menyalurkan karyanya ke ranah industri.

Jtoku merupakan salahsatu *channel* Layaria TV, sebuah program drama yang dipublikasikan oleh Layaria TV dengan catatan penonton terbanyak, yakni 2.561 pengikut (*subscribers*), dan 648.000 penonton pada situs Youtube. Angka tersebut dapat terus bertambah tiap detikanya. Program drama Jtoku selama ini telah memproduksi program serial tentang *superhero* dengan figur lokal Indonesia. Jtoku merupakan singkatan dari Jogja Tokusatsu yang berarti trik pengambilan gambar dengan kostum dan spesial efek. Nama Jtoku digunakan untuk nama sebuah rumah produksi, dan juga digunakan untuk nama *channel* atau program pada televisi internet Layaria TV. Jtoku juga termasuk *channel* yang

cukup produktif dalam menghasilkan tayangan. Terbukti Jtoku telah menghasilkan beberapa judul serial yaitu Borneoman, Pocongman, Ksatriabaja Ammar, Satria Arahata, Gunturbot, Gatotkaca, Detektif Du, Pemuda Wajan.

Keberhasilan program drama Jtoku tentu tidak lepas dari peran manajemen produksi program yang mengatur sumber daya dan juga bentuk program yang telah dipersiapkan Jtoku dalam tayangannya. Keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan penulis maka penelitian ini akan difokuskan. Penelitian manajemen akan fokus pada tujuh sumber daya yang diatur yaitu *man, money, material, methods, machines, market*, dan *minute*. Penelitian bentuk akan fokus pada aspek sinematik dan aspek naratif.

Program drama Jtoku menjadi layak diteliti dengan pertimbangan penelitian tentang televisi internet masih belum banyak. Perbedaan media dan cara menonton televisi konvensional dan televisi internet memunculkan perbedaan pula dalam proses pembuatan dan pengemasannya. Fenomena-fenomena seperti pengguna internet yang terus meningkat, dan peluang bisnis baru yang menjanjikan memperkuat alasan yang melatar belakangi penelitian ini. Tujuan dan harapan hasil penelitian yang disimpulkan pada penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang banyak, terutama dapat dijadikan sebagai referensi bidang akademis dan dapat membantu para calon pemilik televisi internet sebagai pertimbangan dalam menciptakan produk, sehingga memiliki tayangan yang berkualitas dan berdaya saing.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Fenomena tersebut menyimpulkan dua rumusan masalah, yakni bagaimana manajemen dalam produksi program Jtoku pada televisi internet Layaria TV? dan Bagaimana bentuk program drama Jtoku ditinjau dari aspek naratif dan aspek sinematik?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini memiliki tujuan yang diharapkan tercapai setelah proses penelitian ini selesai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manajemen

proses produksi program drama Jtoku dan mengidentifikasi bentuk program drama Jtoku ditinjau dari aspek naratif dan sinematik yang telah dipersiapkan untuk siaran televisi internet Layaria TV.

#### **D. MANFAAT PENELITIAN**

Ada beberapa manfaat yang diharapkan dapat diwujudkan melalui penelitian ini, di antaranya:

##### **1. Manfaat secara Akademis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah di bidang pertelevisian, terutama referensi yang berkaitan dengan produksi program dan bentuk televisi internet
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan pertimbangan calon peneliti generasi berikutnya, baik di bidang pertelevisian maupun di bidang lainnya.

##### **2. Manfaat pada Dunia Petelevisian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi bagi para kreator maupun calon kreator dalam berkompetisi memproduksi tayangan televisi internet sehingga dapat menghasilkan tayangan yang baik dan berkualitas.

##### **3. Manfaat pada Masyarakat**

Penelitian ini bertujuan mengenalkan televisi internet kepada masyarakat sebagai media informasi dan komunikasi alternatif selain televisi konvensional, sehingga masyarakat dapat memanfaatkannya dengan baik.

##### **4. Manfaat secara Pribadi**

Penelitian ini diharapkan mampu menjawab pertanyaan pribadi untuk mengetahui produksi dan bentuk program televisi internet sehingga dapat menambah pembendaharaan wawasan dan pengalaman di bidang tersebut.

## E. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian mengenai analisis program pada televisi internet sejauh ini belum banyak diteliti, namun ada beberapa penelitian lain yang kiranya dapat dijadikan bahan pengayaan dalam penelitian ini.

Referensi skripsi Anindita Rarasati, mahasiswa Fakultas Hukum, Universitas Indonesia tahun 2007 yang berjudul “Tinjauan Hukum terhadap *Internet Television* di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 32 tahun 2002 tentang Penyiaran”, memiliki kesama objek yang diteliti yaitu akan meneliti Televisi Internet, namun penelitian yang dilakukan menganalisis dari status hukum pengadaan televisi internet di Indonesia sedangkan penelitian yang akan dilakukan menganalisis dari segi program acara.

Lain halnya dengan skripsi manajemen produksi diambil dari skripsi Bima Arya Nugraha yang berjudul “Manajemen Produksi Program Dokumenter *Indonesian Folkore for Local Television Community*” Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tahun 2008 yang lebih menekankan bagaimana manajemen produksi program *Indonesian Folkore for Local Television Community*. Kedua skripsi ini memiliki kesamaan dalam menggunakan teori untuk menganalisis manajemen produksi program. Perbedaannya sangat jelas dalam objek yang dianalisis antara televisi lokal dengan televisi Internet.

Sebuah skripsi milik Ellya Yulianan Dewi dengan judul “*The Literary and Cinematic Aspect of the Film: Hachiko Monogatari vs. Hachiko a dog’s Story*” yang menganalisis sebuah film dibagi atas dua aspek yaitu aspek naratif dan aspek sinematik hal tersebut dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian kali ini, karena penelitian program drama Jtoku pada televisi Internet Layaria TV juga menganalisis kedua aspek tersebut, perbedaannya pada skripsi Ellya Yulianan Dewi kedua aspek tersebut digunakan untuk analisis film Hachiko sedangkan pada penelitian kali ini digunakan untuk menganalisis program drama Jtoku pada televisi internet Layaria TV.

Herbert Zettl dalam bukunya *Sight Sound Motion* menjelaskan tentang *Mobile Video as Companion* yaitu ciri-ciri dari video yang diputar dalam *mobile phone* maupun monitor dengan ukuran kecil. Televisi internet dapat diputar pada telepon seluler atau monitor komputer yang terkadang ukurannya tidak sebesar televisi dan bioskop. Oleh karena itu teori dari Herbert Zettl dapat dijadikan referensi dalam skripsi ini.

## **F. METODE PENELITIAN**

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks, khususnya yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2007:6). Penelitian analisis program drama Jtoku pada televisi internet Layaria TV merupakan penelitian yang mengamati sebuah fenomena mengenai televisi internet, kemudian berusaha mengumpulkan informasi mengenai proses produksi dan bentuk program yang terlihat, menyajikan pembahasan dan kesimpulannya dalam bentuk bahasa kualitas, bukan suatu penjabaran kuantitas dalam angka atau presentase.

### **1. Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah seluruh program drama yang pernah diunggah oleh Jtoku sampai bulan Mei 2014, yakni program drama berjudul Borneoman, Pocongman, Ksatria Baja Ammar, Ksatria Arahata, Gunturbot, Gatotkaca, Detektif Du, Pemuda Wajan. Pemilihan seluruh program tersebut diharapkan agar data yang dikumpulkan mampu merepresentasikan keadaan yang sesungguhnya.

### **2. Metode Pengambilan Data**

Metode pengambilan data kualitatif yang paling independen terhadap semua metode pengumpulan data dan teknik analisa data adalah wawancara secara mendalam, observasi partisipasi, bahan dokumenter, serta metode-metode baru seperti metode bahan visual dan metode penelusuran bahan internet (Bungin,

2007:107). Penelitian ini menggunakan metode pengambilan data wawancara, observasi, dan kepustakaan.

#### a. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama (Bungin, 2007:108). Percakapan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut (Moleong, 2007:186). Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan pihak-pihak yang berkompeten dalam pembuatan program Jtoku, yaitu produser dari Layaria TV dan pemilik dari Jtoku.

#### b. Observasi

Observasi adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra mata sebagai alat bantu utamanya selain pancaindra lainnya seperti telinga, penciuman dan kulit (Bungin, 2007:115). Penelitian ini akan melakukan observasi pada program Jtoku, observasi dilakukan secara langsung dan observasi analisis dokumen.

##### 1) Observasi Langsung

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara langsung (tanpa alat) terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan di dalam situasi sebenarnya maupun dilakukan di dalam situasi buatan yang khusus diadakan. Hal ini dilakukan dengan cara mendatangi langsung tempat produksi Jtoku untuk mengamati langsung proses produksi program.

##### 2) Observasi Analisis Dokumen

Teknik observasi analisis dokumen yang dilakukan dalam mengumpulkan data sebagai penunjang penelitiannya, menggunakan observasi

analisis dokumen yaitu menggunakan beberapa dokumen sebagai sumber informasi dalam menginterpretasikan data. Data berupa video program Jtokuyang diunduh dari internet dan berkas-berkas data produksi akan diamati dan dicermati.

### 3) Kepustakaan

Kepustakaan, yaitu teknik pengumpulan data dengan memakai literatur atau buku-buku kepustakaan, jurnal, majalah-majalah dan surat kabar maupun melalui internet yang berhubungan dengan topik. Penelitian ini akan mengamati dokumen dari surat kabar dan majalah cetak maupun *online* yang pernah meliput tentang Jtoku.

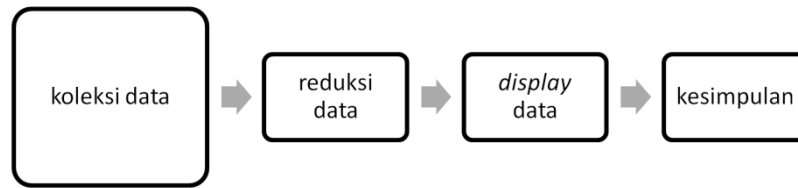
### 3. Metode Analisi Data

“Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan data, mengorganisasikan data, memilih-milah menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintetiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang didapat diceritakan kepada orang lain” (Moleong, 2007 : 248).

Penjelasan di atas dapat dipahami bahwa analisis data merupakan tahap selanjutnya yang dilakukan guna mencari, menata, dan merumuskan hipotesis rumusan secara sistematis dari observasi langsung dan lain-lain untuk meningkatkan pemahaman tentang kasus yang diteliti, dengan harapan akan mendapatkan jawaban rumusan masalah penelitian dari hasil wawancara dan observasi yang juga didukung dari data lainnya.

Data yang telah diperoleh akan dianalisis menggunakan teknik analisis data model Miles *and* Huberman (melalui Sugiyono, 2013:404) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Aktifitas dalam analisis data, yaitu reduksi data, *display* data, kesimpulan





Gambar 1.1 Teknik pengolahan data

a. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya banyak untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilah-milah hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Data yang dikumpulkan dari tahapan wawancara, observasi, dan kepustakaan berjumlah cukup banyak agar memudahkan dan memberikan gambaran maka dilakukan reduksi data.

b. *Display* Data

Langkah selanjutnya setelah data direduksi adalah menunjukkan data. *Display* data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Men-*display* data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

c. Kesimpulan

Miles and Huberman menjelaskan langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori. Data display yang diungkapkan apabila didukung dengan data-data lain maka akan menjadi kesimpulan yang kredibel.